МУРМАНСК 2 ВЛАДИВОСТОК





ПОЛНЫЙ ПРИВОД ТРОФИ

Руководство пользователя

TECHLAND®

1C:avalon

СОДЕРЖАНИЕ

1. Системные требования 2
2. Установка 2
3. Запуск игры 3
4. Новая игра 4
5. Аркада / Симулятор 5
6. Чемпионат 6
7. Этап 6
8. Одиночная гонка. 7
9. Типы участков 8
10. Гараж 10
11. Полезная информация 11
12. Настройки управления 11
13. Настройки аудио 13
14. Настройки видео. 13
15. Саундтрек 14
16. Производительность 14
17. Техническая поддержка 15
18. Решение известных проблем 16

1. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

I Минимальные системные требования

Операционная система Windows XP/ Vista, Windows 7;
Процессор Intel Pentium IV с тактовой частотой 2,4 ГГц;
512 Мб оперативной памяти;
Видеокарта с 128 Мб видеопамяти, совместимая с DirectX 9.0;
6 Гб свободного места на жестком диске;
Звуковая карта, совместимая с DirectX 9.0;
DirectX 9.0с;
Устройство для чтения DVD;
Клавиатура и мышь.

II Рекомендуемые системные требования

Оперативная система Windows XP/ Vista, Windows 7;
Процессор Intel Core 2 Duo с тактовой частотой 3 ГГц или AMD Athlon 64 X2 4200+;
2048 Мб оперативной памяти;
Видеокарта с 256 Мб видеопамяти, совместимая с DirectX 9.0;
6 Гб свободного места на жестком диске;
Звуковая карта, совместимая с DirectX 9.0;
DirectX 9.0с;
Устройство для чтения DVD;
Клавиатура и мышь.

2. УСТАНОВКА

Вставьте диск с игрой «Мурманск–Владивосток 2» в устройство для чтения DVD. Установка начнется автоматически.

Если этого не произошло (например, потому, что в операционной системе отключена функция автозапуска), запустите файл setup.exe с диска с игрой.

Для этого нажмите кнопку «Пуск» (Start), выберите команду «Запустить» (Run) и наберите в появившемся окне X:\setup.exe (где X - это буква, соответствующая устройству для чтения DVD, обычно D).
Помните, что для корректной установки в операционных системах Windows XP и Vista требуются права администратора.

3. ЗАПУСК ИГРЫ

Запустить игру можно несколькими способами.

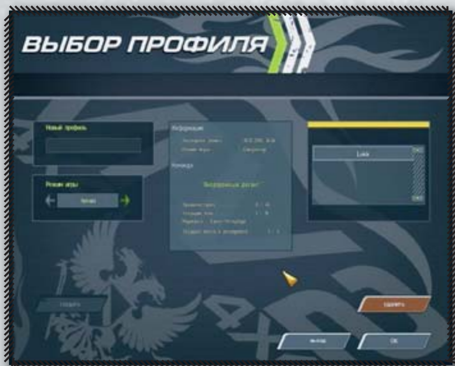
1. Вставьте диск с игрой в устройство для чтения DVD. В открывшемся меню автозагрузки выберите «Играть».



2. Щелкните по кнопке «Пуск» (Start), в левом нижнем углу экрана. В открывшемся меню выберите «Программы» -> 1С / Мурманск – Владивосток 2.
3. Используя проводник, откройте папку с установленной игрой (обычно C:\Program Files\1C\MV2\ ) и запустите файл mv2.exe

4. НОВАЯ ИГРА

При первом запуске игры откроется окно создания профилей. Чтобы создать новый профиль, введите имя и выберите режим игры «Аркада» или «Симулятор». Затем нажмите кнопку «Создать».



В открывшемся окне выберите команду, которой хотите управлять во время игры: в распоряжении каждой из них три машины с различными характеристиками. Выбрав команду, нажмите кнопку «Создать профиль», затем – «ОК», после чего откроется главное меню.



5. АРКАДА / СИМУЛЯТОР

В режиме «Симулятор» отражены все нюансы управления настоящим автомобилем, что в сочетании с реалистичной моделью повреждений значительно увеличивает сложность игры.

Аркада – режим «легкой игры» со щадящей моделью повреждений, облегченной управляемостью и упрощенным переключением передач.

Подробнее о различиях режимов

1) Работа коробки передач
В аркадном режиме при автоматической коробке передачи переключаются свободно, без ограничений. При ручной коробке переключение на пониженную передачу производится с использованием сцепления.
В режиме «Симулятор» при автоматической коробке переключение передач тоже свободное. При использовании ручной коробки переключение всех передач производится вручную и только с использованием сцепления.
Попытка переключения передач без сцепления приводит к включению нейтральной передачи, а также повреждает коробку передач.
Переключение на пониженную передачу в режиме «Симулятор» возможно только на скорости ниже 40 км/ч.

2) Другие отличия режима «Аркада»
- прочность автомобиля в 3 раза выше;
- масса автомобиля меньше;
- эффект пониженной передачи сильнее;
- упрощенная физика при езде по грязи;
- износ не влияет на технические характеристики автомобиля.

6. ЧЕМПИОНАТ

Этот режим позволяет принять участие в трансконтинентальном автопробеге «Мурманск-Владивосток». Маршрут, пролегающий через всю Россию, разбит на 15 этапов по 3 участка в каждом. Для того чтобы завершить автопробег, необходимо преодолеть все 45 участков.
При прохождении каждого участка начисляются баллы, по количеству которых и определяется победитель автопробега. Соревнование завершается по прибытии во Владивосток. Нажав кнопку «Продолжить» в можно открыть окно текущего этапа чемпионата.



7. ЭТАП

В окне «Этап» можно ознакомиться с описанием текущего участка, с заданием на участок, посмотреть, какие машины и какие покрышки рекомендованы для прохождения данного этапа.
В нижней части окна указывается, сколько участков этапа пройдено, какое время было потрачено на каждый из них и как оно отличается от рекомендованного времени. При превышении суммарного нормативного времени для всех участков этапа этот этап придется проходить заново. Нормативное время каждого отдельного участка носит рекомендательный характер, поэтому его превышение не ведет к переигрыванию участка.



В окне «Этап» также можно быстро сменить автомобиль или перейти в раздел «Гараж», чтобы настроить автомобиль под конкретный участок.

8. ОДИНОЧНАЯ ГОНКА

В «Одиночной гонке» представлены в два режима: «Своя карта» – в нем можно соревноваться на собственных картах, и «Своя гонка» – это возможность проехать любую трассу автопробега на любой представленной в игре машине.



9. ТИПЫ УЧАСТКОВ

В игре представлено пять типов участков: «Триал», «Спринт», «Перегон», «Ориентирование» и «Перегон-Спринт». От типа участка зависит, едет ли игрок один или соревнуется с другими участниками, а также максимальное количество баллов чемпионата, которое можно на нем заработать.

1) Триал 

Правила «Триала» предусматривают жестко лимитированную систему штрафов при прохождении специальных участков (СУ).

Система штрафов за нарушения внутри СУ

- 3 балла за изменение направления движения;
- 8 баллов за разрыв ленты;
- по 20 баллов за движение в неправильном направлении или сбивание столбиков;
- 40 баллов за выезд за пределы СУ;
- 100 баллов за возврат на трассу;
- 300 баллов за пропуск СУ.

Нормативное время в «Триале» действует так же, как и в других гонках, поэтому выбирая оптимальный способ прохождения СУ, надо следить за временем.

2) Спринт 

Основное соревнование раллийных автомобилей. Гонка всегда состоит из двух кругов, старт и финиш – в одной точке. Автомобили участников стартуют одновременно, задача – придти к финишу быстрее соперников. Команда, занявшая первое место, получает четыре балла; второе – три балла; третье – два балла.
Команды, занявшие четвертое и пятое место, баллов не получают.
Одновременно игрок соревнуется только с двумя пилотами, но в гонке участвуют все пять команд. Важно не только победить своих непосредственных соперников на трассе, но и приехать быстрее других участников гонки.
Нормативное время в «Спринте» действует так же, как и в других гонках, поэтому, даже если вы едете последним, не стоит расслабляться.

3) Перегон 

Одно из главных мероприятий автопробега. Задача участников – добраться от старта до финиша за отведенное время. Обычно это длинные участки, проходящие как по дорогам, где основной задачей будет поддержание скорости, так и по бездорожью, где важнее опыт ориентирования на местности.

В таких гонках команды не получают баллов чемпионата, но превышение нормативного времени на перегонах ведет к тому, что другие гонки этапа придется проходить в ускоренном темпе.

4) Ориентирование 

В этом соревновании основная задача участников – показать свое умение ориентироваться в условиях бездорожья. Водителям необходимо за кратчайшее время отыскать все контрольные пункты (КП) и добраться до финиша.

Нормативное время в «Ориентировании» действует так же, как и в других гонках и является соперником не менее грозным, чем другие участники. Заблудившись на трассе, можно превысить нормативное время, что увеличивает риск выбыть из автопробега.

5) Перегон-Спринт 

В этих гонках могут принимать участие любые автомобили, но в первую очередь они рассчитаны на раллийные внедорожники. «Перегон-

Спринты» проложены между двумя точками, располагающимися на большом расстоянии друг от друга. Со старта одновременно выезжает несколько участников и задача каждого – опередить остальных. Команда, занявшая первое место, получает один победный балл. Все остальные участники баллов не получают. Нормативное время в «Перегон-Спринте» действует так же, как и в других гонках, поэтому, даже если вы едете последним, не стоит расслабляться.

10. ГАРАЖ

Во время автопробега можно пользоваться гаражом, чтобы изменить следующие настройки автомобиля:

- шины,
- высоту подвески,
- жесткость подвески,
- силу тормозов,
- баланс тормозов,
- угол поворота,
- передаточное число.



Каждая группа настроек содержит три варианта. Можно сделать подвеску более жесткой, если машина сильно кренится в поворотах; выставить шины, рекомендуемые для участка, а также настроить различные параметры автомобиля под удобный стиль езды.

11. ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В: Что я должен делать во время прохождения трассы?
О: В зависимости от типа гонки нужно выбирать стиль прохождения трассы, поэтому перед началом гонки нужно внимательно изучить задание.
В: Как купить/продать автомобиль?
О: В игре «Мурманск-Владивосток-2» нельзя приобретать автомобиль во время игры. Вы можете использовать только машины своей команды. Чтобы покататься на других машинах, создайте новый профиль или воспользуйтесь одиночной гонкой.
В: Как чинить автомобиль?
О: Автомобиль автоматически ремонтируется при переходе между этапами.
В: Что такое баллы чемпионата?
О: Баллы чемпионата даются только в режиме «Чемпионат» за призовые места. Участник, набравший наибольшее количество баллов чемпионата становится победителем автопробега.

12. НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ

Управление по умолчанию

Меню	Esc
Экран помощи	F1
Газ	стрелка вверх
Тормоз	стрелка вниз

Поворот влево	стрелка влево
Поворот вправо	стрелка вправо
Повышение передачи	A
Понижение передачи	Z
Ручной тормоз	клавиша «пробел»
Лебедка клавиша	Shift
Сцепление	правый Ctrl
Понижение давления в шинах	клавиша «-»
Повышение давления в шинах	клавиша «+»
Первая передача	1
Вторая передача	2
Третья передача	3
Четвертая передача	4
Пятая передача	5
Задняя передача	Q
Пониженная передача	M
Нейтральная передача	Tab
Задний привод	B
Ракурс камеры	F2
Камера «вид из окна»	F3
Быстрое переключение камеры на вид сверху	Delete
Быстрое переключение на вид «камера за машиной»	End
Быстрое переключение камеры на «вид из кабины»	Page Down
Фары	L
Гудок	H
Возврат	R
Сказать	S

13. НАСТРОЙКИ АУДИО

В настройках аудио можно отключить музыку в интерфейсе и в игре, изменить громкость звука.

14. НАСТРОЙКИ ВИДЕО

В настройках видео можно выбрать один из трех предопределенных режимов – максимальная графика, максимальная скорость, настройки по умолчанию (средние). Также можно вручную выбрать каждый параметр.

15. САУНДТРЕК

В игру можно загрузить свою музыку. Для этого в настройках представлен раздел «Саундтрек». Поддерживаются только плейлисты в формате Winamp (*.m3u).



16. ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Если частота кадров в игре слишком мала, можно попытаться понизить качество настроек видео или аудио, чтобы исправить положение.

Также можно сделать следующее:
- отключить в настройках функцию «Генерация колеи», а также выставить минимальный параметр в графе «Объекты на карте» – это может существенно повысить частоту кадров;
- проверить, установлены ли самые последние версии драйверов звуковой, материнской и видеокарты;
- отключить саундтрек в настройках аудио;
- изменить параметр «Сглаживание» в настройках видео.

17. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Регистрация
Для регистрации приобретенного программного продукта фирмы «1С» в службе технической поддержки заполните анкету и отправьте ее по адресу 123056 Москва, а/я 64 или по факсу +7 (495) 681-44-07. Для регистрации по электронной почте заполните высылаемую часть анкеты, отсканируйте ее и пришлите в любом графическом формате по адресу mmedia.hotline@1c.ru.

Контактная информация
Вы всегда можете получить квалифицированный ответ на технические вопросы о компьютерных играх и мультимедийных программах, изданных фирмой «1С», позвонив по телефону +7 (495) 688-99-01 с 9:30 до 20:00 по московскому времени.

Вы также можете отправить свой запрос по электронной почте mmedia.hotline@1c.ru. В письме обязательно укажите:
* название приобретенного продукта;
* регистрационный номер;
* подробное и максимально конкретное описание проблемы;
* конфигурацию вашего компьютера.

Перед обращением в службу технической поддержки обязательно уточните:
• марку и модель компьютера;
• марку и модель процессора;
• объем оперативной памяти;
• марку и модель видеокарты, объем видеопамяти;
• марку и модель звуковой карты;
• информацию о драйверах.

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.
Также подробнее узнать об игре и получить ответы на вопросы о решении ряда технических и прочих проблем можно на официальном форуме серии игр «Полный привод» www.4x4game.ru.

18. РЕШЕНИЕ ИЗВЕСТНЫХ ПРОБЛЕМ

Проблема: происходит остановка приложения во время игры. После этого старый профиль перестает работать.
Решение: выключите антивирус Касперского или добавьте в антивирусную программу файлы pcnc1.exe и mv2.exe в как «разрешенные».

Проблема: при запуске игры появляется сообщение о проблемах с частотой экрана, после чего экран игры становится черным.
Решение №1: в настройках экрана проверьте, какие частоты поддерживает монитор – если поддерживается 75, а стоит 60 – установите значение 75 по умолчанию. Также в опциях видеокарты проверьте, включена ли в «Синхронизации режима дисплея» функция «Автоопределение» (правильный режим определяет Windows).
Решение №2: в файле VideoSettings.scr с помощью любого текстового редактора исправить строчку MaxRefresh(85) на MaxRefresh(75). По умолчанию файл находится в папке C:\program files\1c\MV2\Data

ODE LICENSE

© 2010 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана 1С:Avalon. Данная игра основана на технологии Chrome Engine © 1997-2010 Techland Sp. z o.o.. www.techland.pl/en. Все права защищены. Techland и Chrome Engine зарегистрированные торговые марки Techland Sp. z o.o. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми нормами национальных и международных законодательств.







© 2010 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией 1С-Авалон. Данная игра основана на технологии Chrome Engine © 1997–2010 Techland Sp. z o.o. www.techland.pl/en. Все права защищены. Techland и Chrome Engine зарегистрированные торговые марки Techland Sp. z o.o. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми нормами национальных и международных законодательств.